

E.G.F.

EVANGELION GEOMETRIC FIGURE

ENTRY GUIDE

E.G.F.

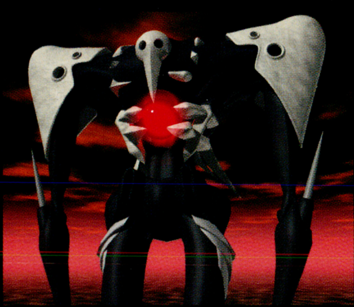
EVANGELION GEOMETRIC FIGURE

ENTRY GUIDE



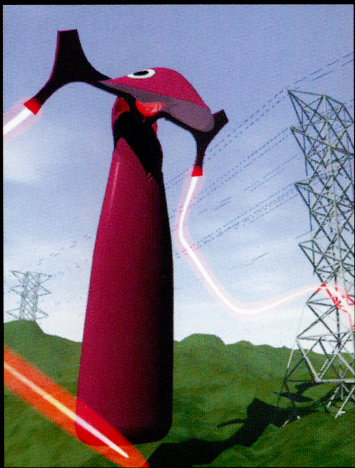
INTRODUCTION

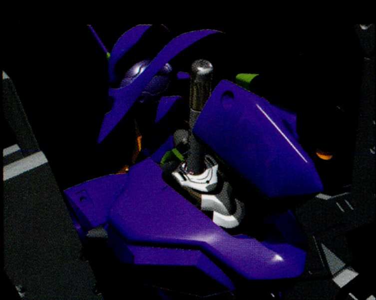
この度は、新世紀エヴァンゲリオンジオメトリックフィギュア（E.G.F.）をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。
このCD-ROMに含まれている形状データは、専用のE.G.F.アプリケーションを使用して編集を楽しんでいただくようになっております。
形状ファイルに含まれている形状のポーズ設定、別形状のインポート、カメラ／光源の設定、背景の変更などを操作して、三次元CGによる画像作成を楽しむためのソフトウェアです。
E.G.F.で、こだわりのエヴァ・ワールドを創りだしてください。



※本書に記載されている内容は、1997年11月現在のものです。
※本書の内容に関しましては、改良のため事前予告無しに変更することがあります。
※本書記載の社名、製品名、ファイルフォーマット名は、各社の登録商標もしくは商標です。









EVANGELION GEOMETRIC FIGURE ENTRY GUIDE

目次 CONTENTS

新世紀エヴァンゲリオン ジオメトリックフィギュア エントリーガイド

Lesson:01 ソフトウェアの起動



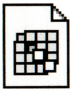
E.G.F.

E.G.F.のアプリケーションアイコン

E.G.F.を起動します

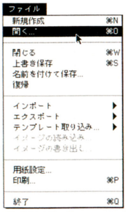
Windowsの場合、スタートメニューからE.G.F.を選択、Macintoshの場合、E.G.F.アイコンをダブルクリックしてください。
E.G.F.が起動すると、下図のようなスタートアップスクリーンが表示されます。





形状データ

三次元座標の情報を持ったデータが保存されたファイルです。
CD-ROMには、エヴァンゲリオンや使徒のほかに、武器などの形状データを収録しています。

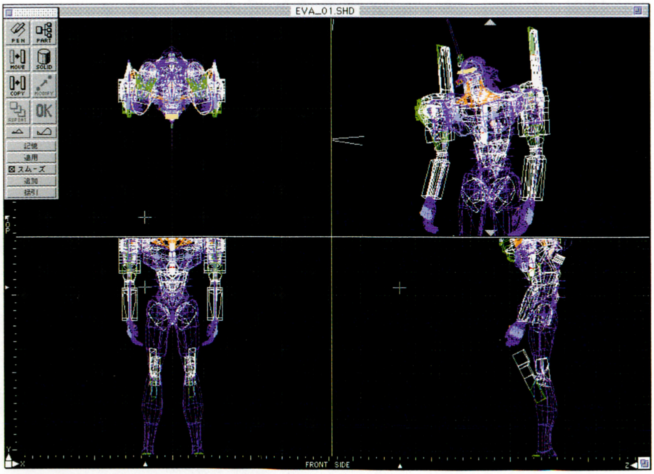


ファイルメニュー

各種ファイルを開く／保存する／データを読込む／アプリケーションを終了する、などの場合に使用します。

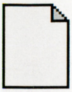
エヴァンゲリオン初号機のファイルを開きます

ファイルメニューの開くを選択して、形状フォルダ（Windows版はSHAPE）中の形状データEVA初号機（EVA_01）を選択します。新しく図形ウインドウが開き、エヴァンゲリオン初号機のワイヤーフレームが表示されます。



図形ウインドウ表示

Lesson:02 ポージング①

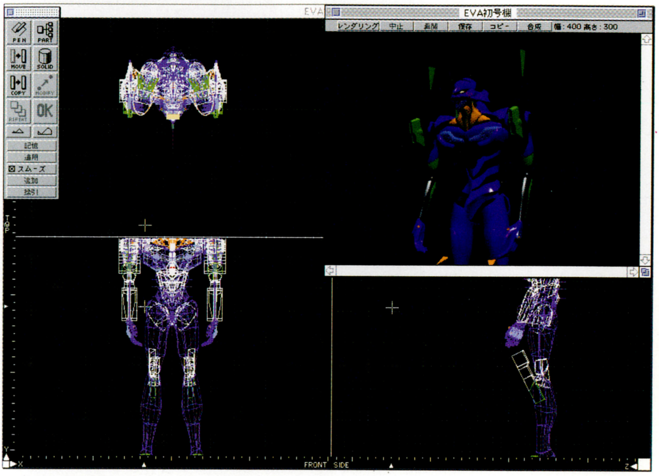


ポーズデータ

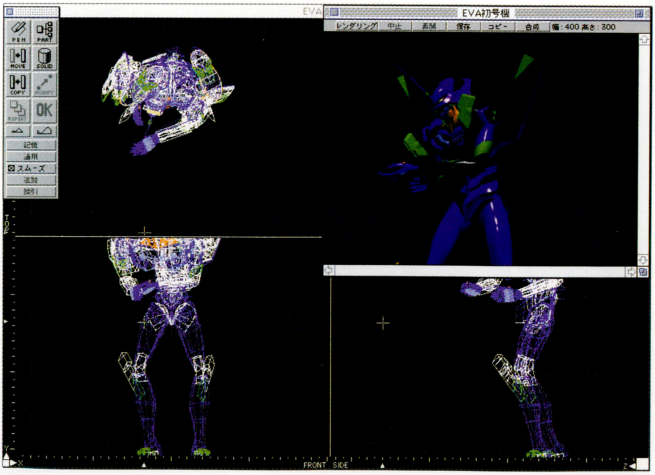
エヴァンゲリオンや使徒の様々なポーズが保存されたファイルです。
このファイルだけでの使用はできません。

簡単にポーズを設定してみましょう

E.G.F.では、CD-ROMに収録されているポーズデータを読み込み、簡単にアクションポーズをとらせることができます。
ポーズデータはエヴァンゲリオン用だけでなく、使徒にもそれぞれ用意されています。

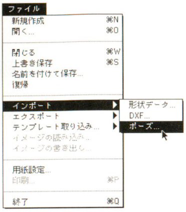


基本姿勢のエヴァンゲリオン初号機



ポーズデータを読み込んだエヴァンゲリオン初号機

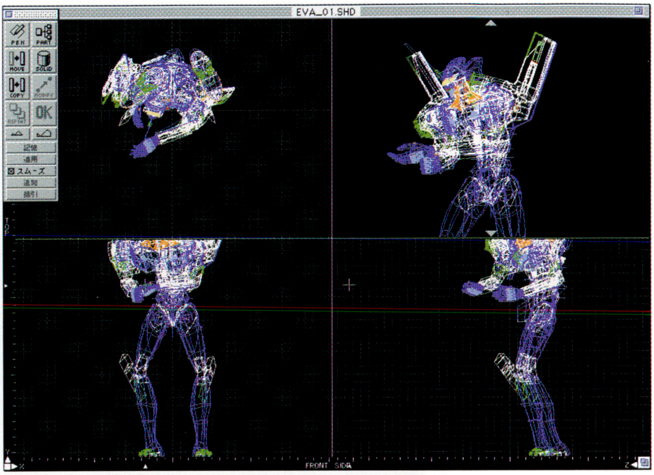
Lesson:02 ポージング ②



ポーズのインポート

ポーズデータを読み込んでみましょう

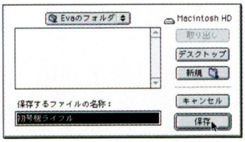
ファイルメニューの**インポート**から**ポーズ**を選択します。**ポーズ**フォルダ（**POSE**）のポーズデータ**パレットライフルを構える**（**HND_PRFL**）を選択します。



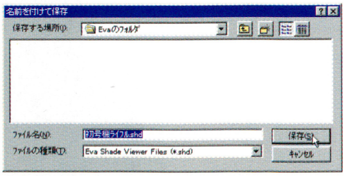
パレットライフルを構えるポーズに変わりました

ファイルを保存します

ファイルメニューから、**名前を付けて保存**を選択します。
保存先をたずねる画面が表れ、好きな名前を付けて保存できます。このポーズが設定された**形状データ**ファイルとして保存されます。



Macintosh版



Windows版

Rev.01に収録されているポーズデータ



BASE_POS.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：基本ポーズ



SHA_PROG.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：プログレッシブナイフ射出



HND_PRFL.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：パレットライフルを持つ



HND_HGUN.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：ハンドガンを持つ



CAGE_PROS.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：ケージ内での姿勢



OPEN_ENT.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：エントリーハッチを開く



AIR_ROLL.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：空中前転



RUN_POS.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：走る



WALKING.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：歩く



SILENCE.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：沈黙



BOSO.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：暴走



FRNT_KIC.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：フロントキック



OPEN_ATF.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：A.T.フィールドをこじ開ける



TOBIKOE.PSE
ポーズ対象：EVA初号機
ポーズ内容：飛び越える

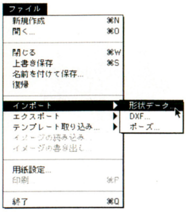


SAKIEL1.PSE
ポーズ対象：サキエル



SYAMSH1.PSE
ポーズ対象：シャムシェル

Lesson:03 インポート ①



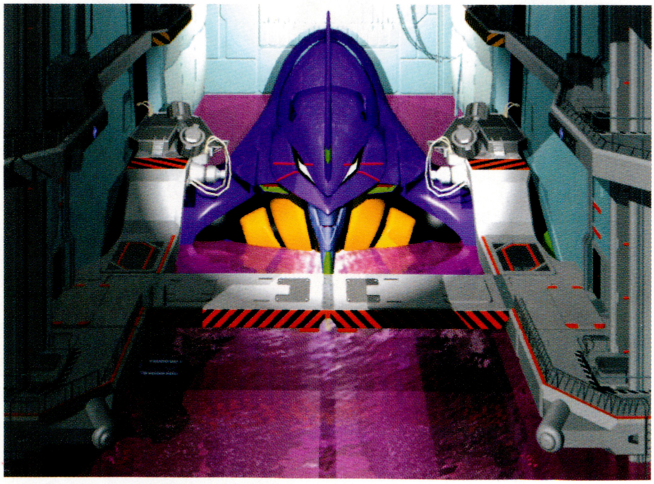
形状データのインポート

形状データのインポート

開いている形状データファイルに、別に保存された形状データをインポートします。エヴァンゲリオン初号機のファイルに武器や使徒などを読み込み、ジオラマを作成できる機能です。

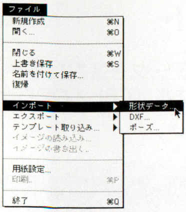


エヴァンゲリオン初号機に第３使徒サキエルのデータをインポート



エヴァンゲリオン初号機にケイジ施設内のデータをインポート

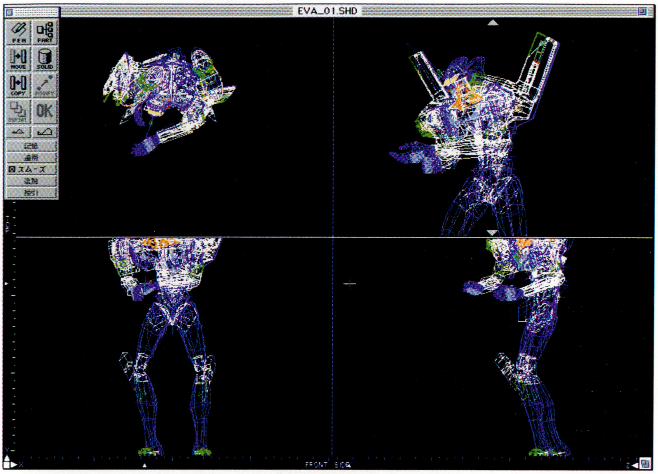
Lesson:03 インポート ②



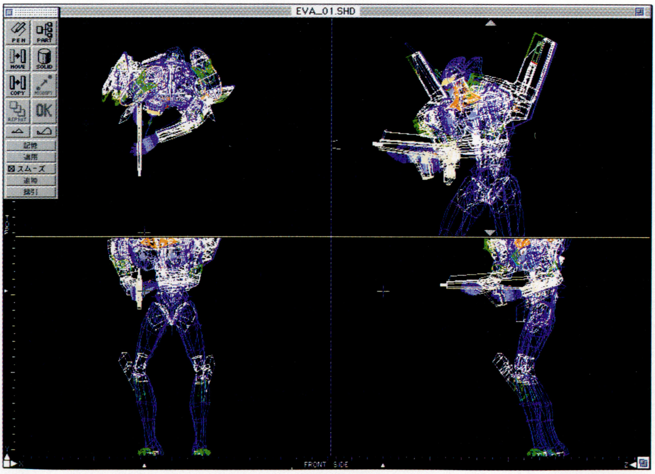
形状データのインポート

パレットライフルをインポートします。

ファイルメニューのインポートから形状データを選択します。形状フォルダ中の形状データパレットライフル（PLTRTFL）を選択してください。

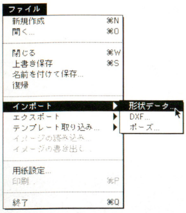


ライフルを構えるポーズのエヴァンゲリオン初号機



パレットライフルが装備されました

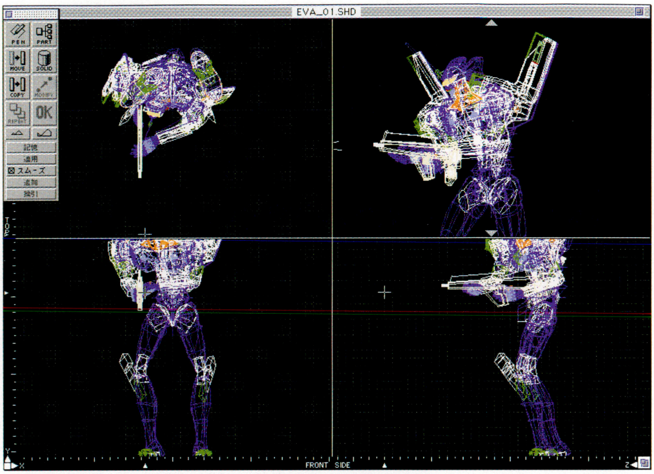
Lesson:03 インポート ③



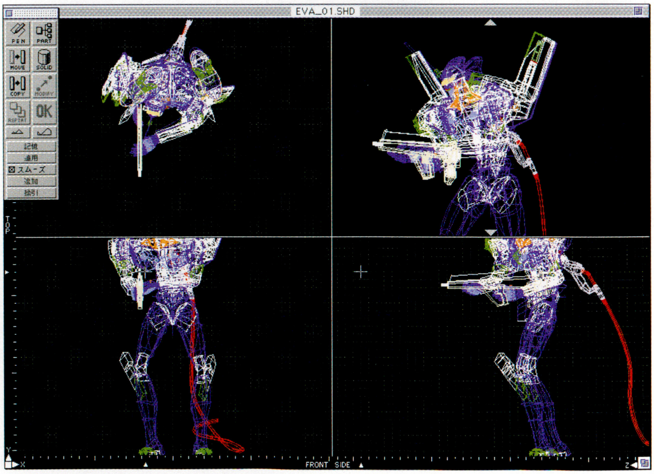
形状データのインポート

アンビリカルケーブルをインポート

同様に、ファイルメニューのインポートから形状データを選択します。形状フォルダ中の形状データアンビリカルケーブル（CBL_SOC）を選択してください。



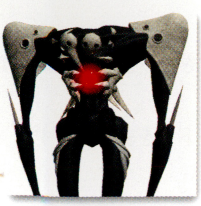
パレットライフルを構えるエヴァンゲリオン初号機



アンビリカルケーブルが装備されました

CAUTION: 1ファイル内に形状データをインポートすると、消費するメモリ容量も多くなります。
ジオラマ作成などで多量の形状データを扱う場合は、搭載メモリ量を充分に増やしてから行ってください。

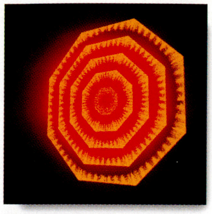
Rev.01に収録されている形状データ



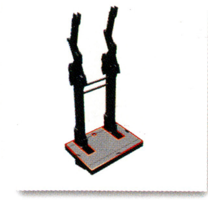
ANG_03.SHD
Macintosh版名称：
第三使徒サキエル



ANG_04.SHD
Macintosh版名称：
第四使徒シャムシェル



ATFLD.SHD
Macintosh版名称：
A.T.フィールド



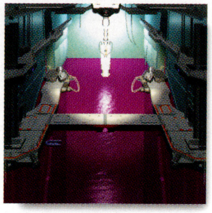
TRNS_KOS.SHD
Macintosh版名称：
EVA輸送台兼拘束具



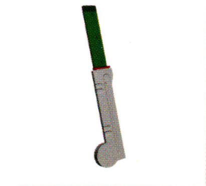
CBL_SOC.SHD
Macintosh版名称：
ケーブル＆ソケット



ENTPLG.SHD
Macintosh版名称：
エントリープラグ



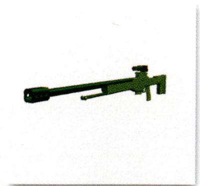
CAGE.SHD
Macintosh版名称：
ケージ内施設



PROKNIF.SHD
Macintosh版名称：
プログレッシブナイフ



PLTRFL.SHD
Macintosh版名称：
パレットライフル



POGRFL.SHD
Macintosh版名称：
ポジトロンスナイパーライフル



PLTCASE.SHD
Macintosh版名称：
パレットケース



MG6_HND.SHD
Macintosh版名称：
マゴロク・エクスターミネイテッド・ソード



SISAK12.SHD
Macintosh版名称：
試作12号荷電粒子砲



EMABAT.SHD
Macintosh版名称：
非常用乾電池



HANDGUN.SHD
Macintosh版名称：
専用銃



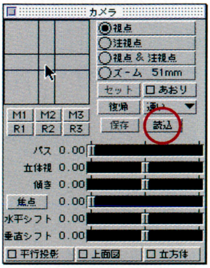
SOTAI.SHD
Macintosh版名称：
素体

Lesson:04 カメラの設定 ①

簡単なカメラアングルの変更

E.G.F.では、あらかじめ設定されたカメラデータを読み込み、さまざまな角度から形状データを捉えることが可能です。

①表示メニューのカメラを選択し、カメラウインドウを表示します。



②カメラウインドウの読込プッシュボタンをマウスクリックします。カメラデータフォルダ（CAMERA）より初号機右側方より（CAM_RA01）を選択します。



カメラアングルが変更され、右上の透視図の画面表示が更新されました

Lesson:04 カメラの設定 ②

E.G.Fのカメラ機能

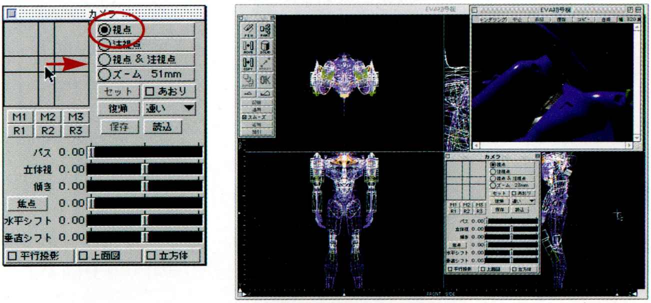
E.G.Fでは、カメラの回り込み・首振り・平行移動・ズームイン／アウト・広角／望遠の切替といった機能を、実際のカメラを使用しているように操作できます。

図形ウインドウの透視図（四分割表示の場合は右上部分）がカメラのファインダに該当します。また、後述のレンダリング時には、透視図に表示されているワイヤーフレームがそのままカメラアングルとして使用されます。

カメラアングルの変更（カメラの回り込み）

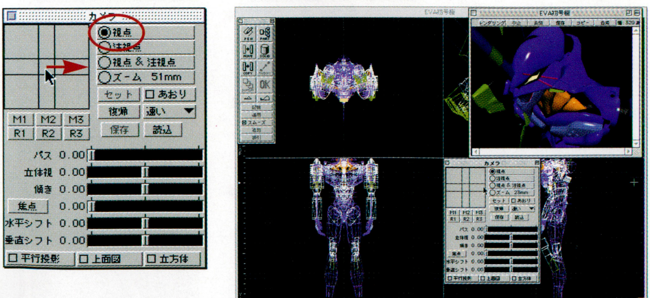
①カメラウインドウの視点ラジオボタンをマウスクリックします。

②カメラウインドウ内左上の仮想ジョイスティックの中央でマウスボタンをプレスし、そのまま右方向にドラッグしてください。



カメラがエヴァンゲリオン初号機の右後方に回り込みました

③マウスボタンを離した位置でカメラアングルが決定されます。さらに回り込みたい場合は、再度中央からドラッグを再開します。。

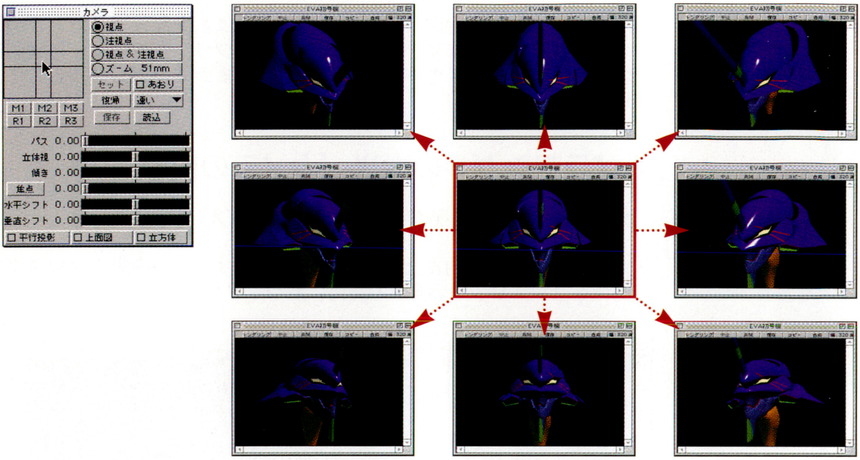


カメラがエヴァンゲリオン初号機の左に回り込みました

Lesson:04 カメラの設定 ③

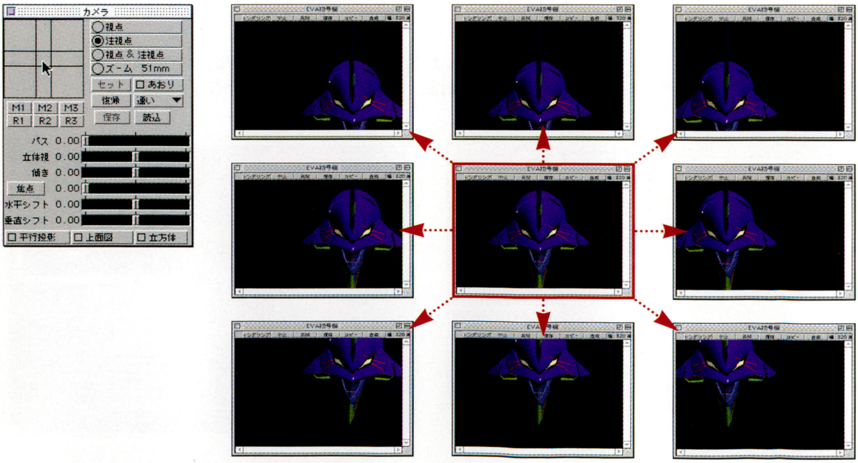
視点の移動（カメラの回り込み）

カメラウインドウの視点ラジオボタンを選択します。仮想ジョイスティックの中心から左右にドラッグすると、視点が水平に移動します。上下にドラッグすると、視点が上下に移動します。



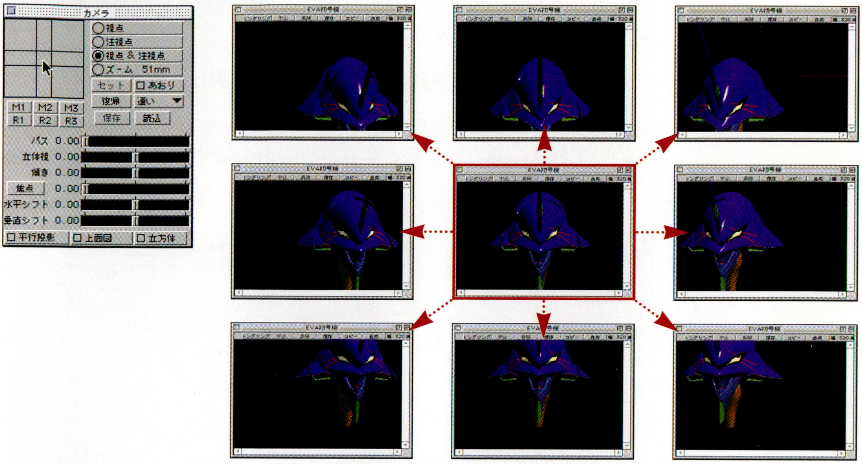
注視点の移動（カメラの首振り）

カメラウインドウの注視点ラジオボタンを選択します。仮想ジョイスティックの中心から各方向へドラッグすると、カメラ位置は固定のまま自分のまわりを見回すように視野が変化します。



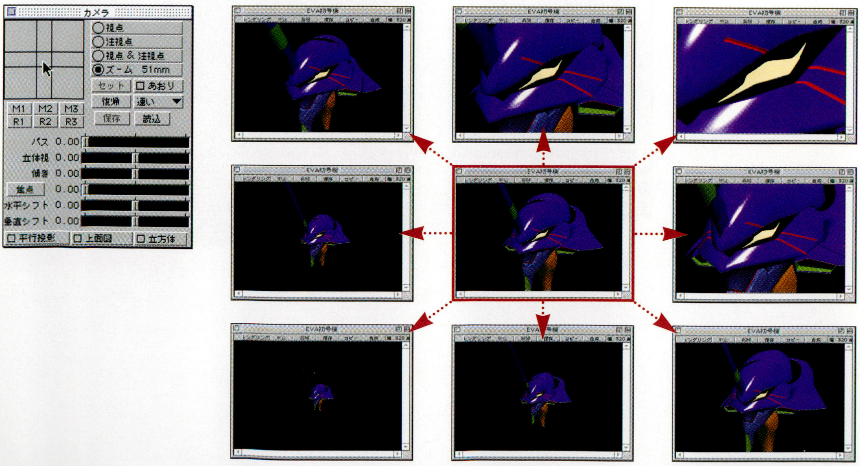
視点&注視点の移動（カメラの平行移動）

カメラウインドウの**視点&注視点**ボタンを選択します。仮想ジョイスティックの中心から各方向へドラッグすると、視線の向きは変わらずカメラの位置が平行に移動します。
エレベーターやクレーンに乗った時のような視野の移動ができます。



ズーム（カメラのズームイン／アウト、広角／望遠）

カメラウインドウの**ズーム**ラジオボタンを選択し、仮想ジョイスティックの中心から上下にドラッグすると、ズームイン／アウトします。左右にドラッグすると、レンズの焦点距離をコントロールできます。左は**広角**（パースが強調される）、右は**望遠**（パースが弱まる）に向かいます。
視野を変えずに広角／望遠を使い分ける場合は、仮想ジョイスティック中心から斜め45度方向にドラッグします。



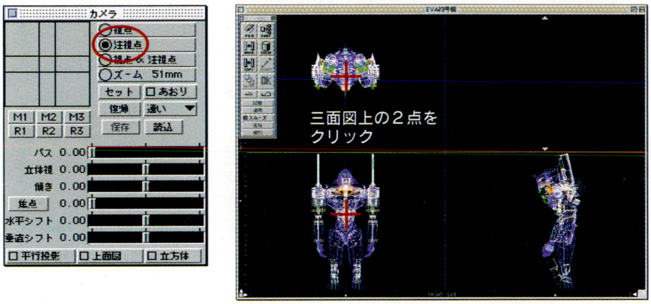
Lesson:04 カメラの設定 ④

カメラアングルの中心に目的の形状を捉える

形状の目的の部分がフレームの中心になるように、カメラアングルを移動することができます。また、透視図内で目的の形状を見失ってしまった場合にも有用です。

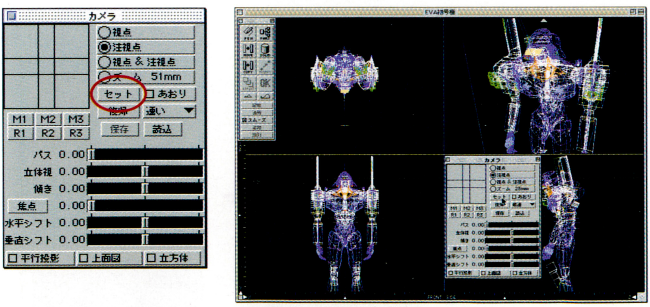
①カメラウインドウの注視点ラジオボタンを選択します。

②図形ウインドウの上面図（左上）・正面図（左下）・側面図（右下）のいずれか二面で、目的となる形状の中心部分付近をマウスクリックします。



図形ウインドウ内でのクリックで、注視点位置を精確に決定

③カメラウインドウのセットプッシュボタンをマウスクリックします。



目的の形状が透視図の中心に入りました

Lesson:05 図形ウインドウの操作

三面図の拡大／縮小表示、スクロール

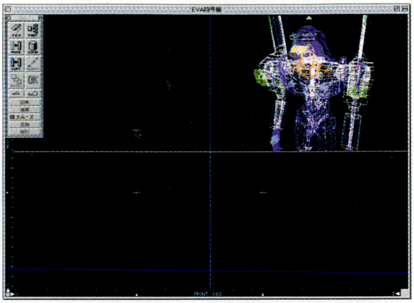
①ツールボックスの**拡大／縮小表示ボタン**をマウスクリックすることにより三面図の拡大／縮小表示を行います。



ツールボックス

拡大表示ボタン

縮小表示ボタン



マウスカーソル

ズームインツール

ズームアウトツール

ハンドポインタ（スクロール時）

②キーボードショートカットによる拡大／縮小表示

コマンド＋スペースキー（X＋スペースキー）

マウスポインタがズームインツールに変わります。
三図面内の拡大したい場所をマウスクリックすると三面図が連動して拡大表示します。

オプション＋スペースキー（Z＋スペースキー）

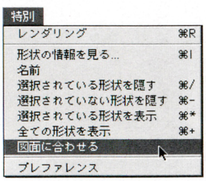
マウスポインタがズームアウトツールに変わります。
三図面内の縮小したい場所をマウスクリックすると三面図が連動して縮小表示します。

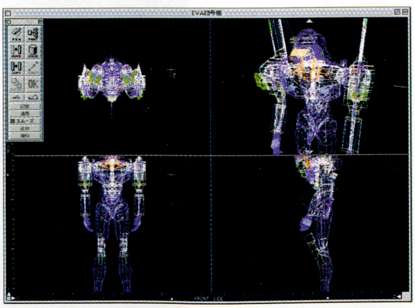
③画面のスクロール

スペースキー

マウスポインタがハンドポインタに変わります。
そのまま三面図内をドラッグすると、三面図が連動してスクロールします。

④拡大表示、スクロールの操作で目的の形状を見失った場合は、**特別**メニューの**図面に合わせる**を選択します。





三面図に形状全体が収まるように表示します

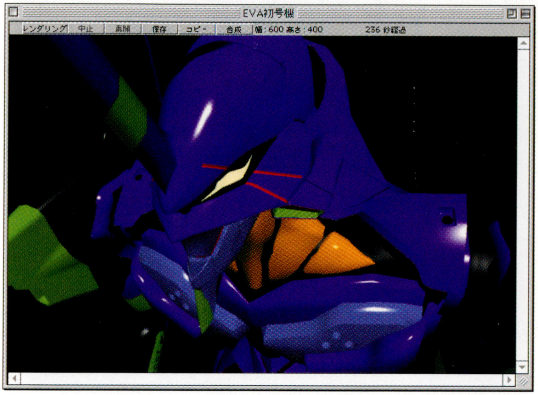
Lesson:06 レンダリング①

E.G.F.のレンダリング手法

ワイヤフレームのモデル（形状データ）に色や陰影を付けて、二次元の画像（イメージデータ）を作成する作業をレンダリングといいます。

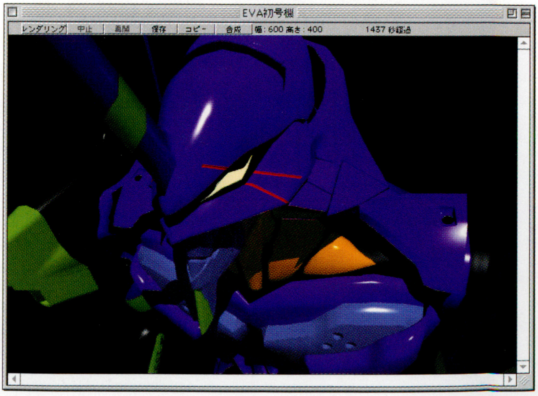
スキャンライン

高速なレンダリング手法です。アンチエリアシングやスムースシェーディング、背景の映り込みなどを表現できます。形状間の映り込みや影はできません。



レイトレーシング

より美しいレンダリングイメージを作成する手法です。実際の光跡をシミュレートし、美しい映り込みや影、光の屈折などを表現することができます。高度な光学計算を行うため、レンダリングに必要な時間は長くなります。

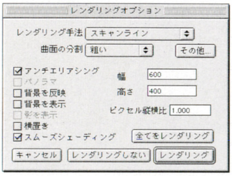


レンダリングしてみましょう

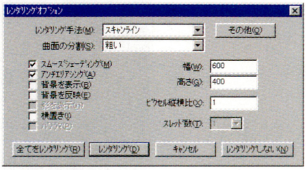
①特別メニューのレンダリングを選択すると、各種レンダリングの設定を行うレンダリングオプションウインドウが開きます。

②レンダリングオプションウインドウで以下の設定を行います。

レンダリング手法	スキャンライン
曲面の分割	粗い
幅	600
高さ	400
スムースシェーディング	
アンチエリアシング	

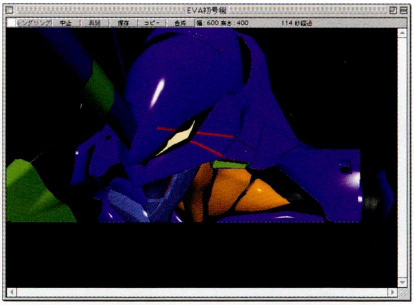


Macintosh版



Windows版

③全てをレンダリングをマウスクリックします。
レンダリングウインドウが表示され、レンダリングが開始されます。
右上のインジケータが点滅が止まれば、レンダリングの終了です。



イメージウインドウ

ファイルを保存します

イメージウインドウの、保存プッシュボタンをマウスクリックします。保存先をたずねる画面が表れ、好きな名前を付けて保存できます。イメージデータファイルとして保存されます。

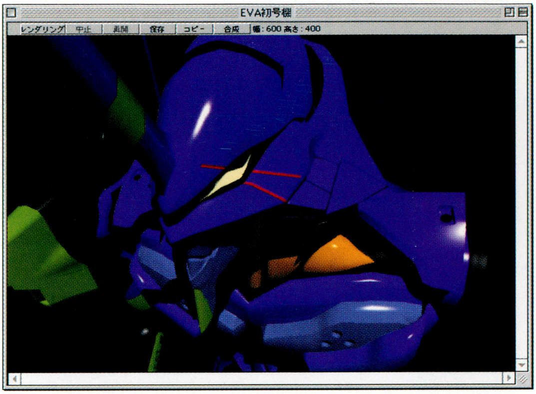
CAUTION: スキャンライン・レイトレーシングの他に、分散レイトレーシングのレンダリングモードを搭載しています。被写界深度（フォーカス・ピント）の表現、鏡面反射の微細なざらつき、モアレの軽減など、グラフィック用途としてのハイエンドの表現機能を備えているため、計算には非常に時間がかかります。

気軽に遊ぶと言った用途には不向きですので、通常はスキャンラインかレイトレーシングのいずれかでお楽しみください。

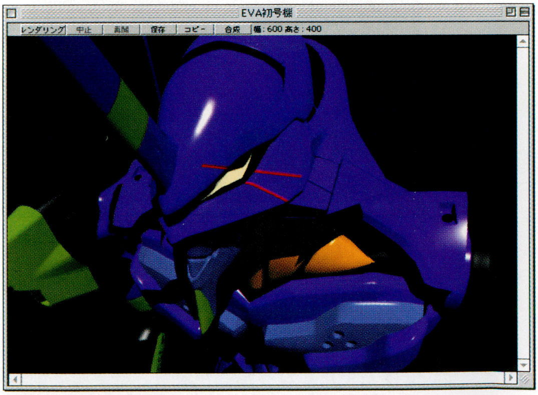
Lesson:06 レンダリング ②

曲面の分割によるメモリ使用量の違い

レンダリングモードには、**分割しない**から**最も細かい**までの5段階の曲面分割を用意しています。曲面を近似平面に分割してレンダリング計算を行うE.G.Fでは、搭載メモリ容量に応じて曲面分割の程度を選ぶことができます。



レンダリング手法：レイトレーシング
曲面の分割　　　：粗い



レンダリング手法：レイトレーシング
曲面の分割　　　：細かい

CAUTION: 分割数を上げれば滑らかでより美しい曲面が表現できますが、同時にレンダリングに必要な時間／必要メモリ容量も増大します。
細部にズームインして、表現上曲面の分割数が足りないなどの場合に「細かい」モードを利用するようにしましょう。

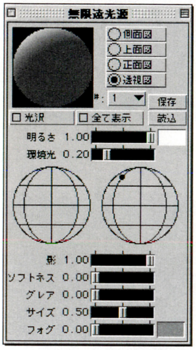
Lesson:07 光源の位置

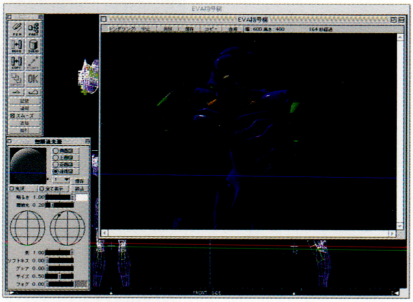
レンダリングをすると画面が暗くなってしまう

光源方向に対してカメラアングルの視点が逆光位置になっているので、光源方向を調節する必要があります。

①コントロールメニューより、無限遠光源を選択してください。

②無限遠光源ウインドウが開きます。

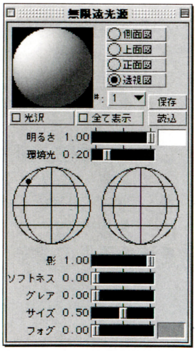


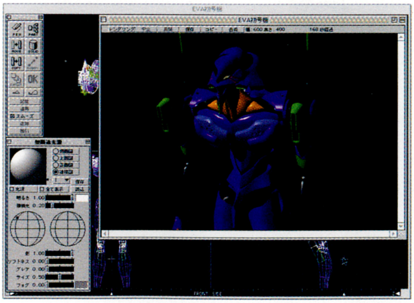


暗くなったレンダリングイメージ。無限遠光源ウインドウは、右側（逆光）の方向設定半球に光源が位置している。

③透視図ラジオボタンを選択し、カメラアングルに対しての光源方向を設定します。左側（順光）の方向設定半球をマウスクリックし、プレビューが明るく変化するのを確認してください。

④再度レンダリングします。



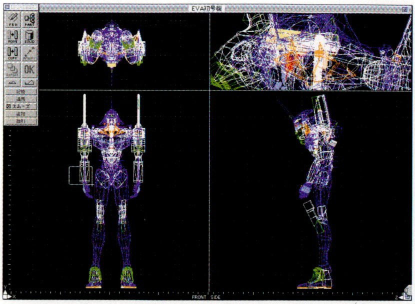


光源を調整したレンダリングイメージ

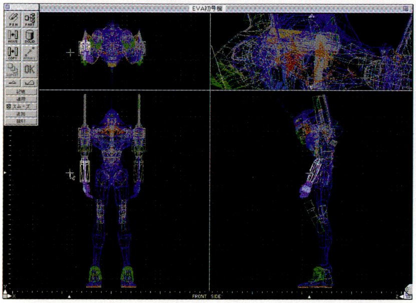
CAUTION: 透視図ラジオボタン以外の上面図／正面図／側面図が選択されていると三面図上での光源方向となり、方向設定半球の光源位置がカメラアングルに対して一致しません。通常は透視図を選択するようにしてください。

Lesson:08 より高度なポージング①

腕を自由に動かせます



手首部分をマウスドラッグで選択します



手首部分が選択されました

①E.G.F.形状フォルダ（SHAPE）よりＥＶＡ初号機（EVA_01.SHD）を開きます。

②手首部分の形状を選択するため、図形ウインドウの三面図内で手首を囲むようにドラッグします。

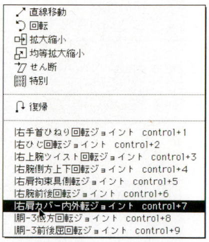
③選択されると、図形ウインドウのワイヤフレームが実線で表示されます。



ツールボックス

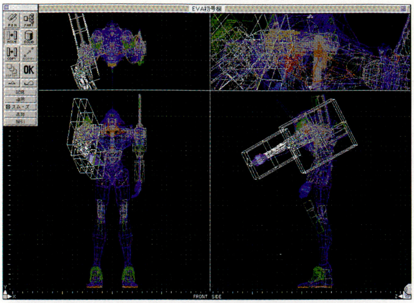


ムーブツール

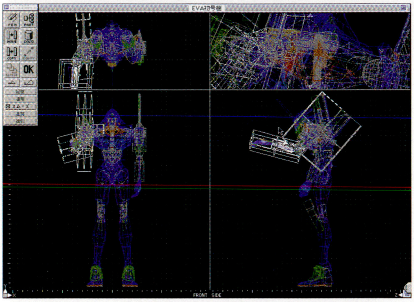


④手首が選択された状態で、ツールボックスよりムーブツールのジョイント移動を選択すると、左図のようなメニューが表示されます。

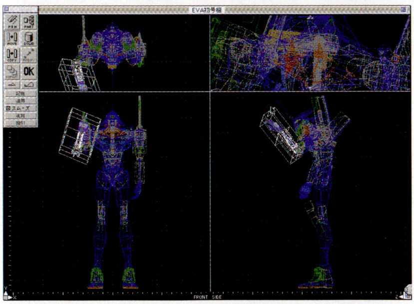
これは、現在選択されている手首部分のジョイント（E.G.F.では、可動設定された関節をジョイントといいます）を動かしたときに、さかのぼって動作の影響を受ける範囲を決めるものです。



側面図上で、手首をつかんで動かすようにドラッグします



腕全体が影響を受けました



今度は肘から先だけが影響を受けています

例えば、右肩カバー内回転ジョイント腕前後回転ジョイントを選びます。

図形ウインドウの側面図を用い、選択されている手首付近から左方向にドラッグをすると、手首の部品が左方向に移動します。
さらに、先程選択した動作影響範囲である右肩カバー内回転ジョイント腕前後回転ジョイントにまで影響を与え、腕全体が動作します。

手首部分が選択されたまま、先程のムーブツールより今度は右ひじ回転ジョイントを選びます。

今度は右ひじ回転ジョイントよりも上位階層である肩や上腕には影響を与えず、肘から先の部分だけが動作しています。

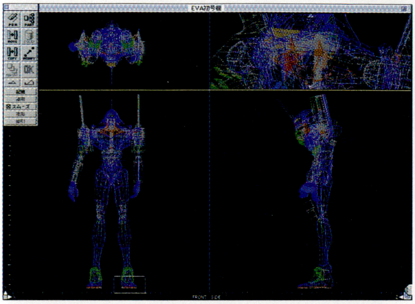
各ジョイントは階層構造になっており、下位のジョイントは最大9つの上位ジョイントまでさかのぼって影響を与えることができます。

これはインバースキネマティクス（以下、I.K.と略）といい、ポーズの設定を容易に行うことができる機能です。

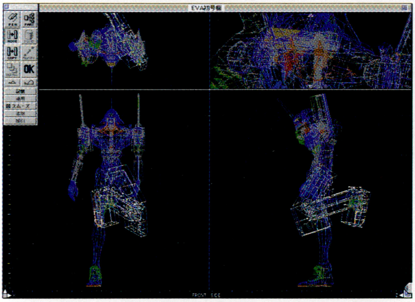
このようにE.G.F.では、全身に設定されたジョイント可動と、その動作の影響を受ける範囲を自由に選ぶことによって、エヴァンゲリオンや使徒に自由なポーズをとらせることを可能にしています。

Lesson:08 より高度なポージング②

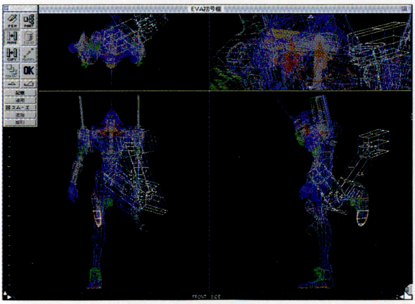
図形ウインドウ上の操作による動作の違い



爪先部分を選択します



マウスドラッグの方向に脚全体が動作します。胴体に近い部分で下方にドラッグすると、膝が引き付けられます



そのまま後方にドラッグすると、引き付けられていた膝の関節が伸び、後方にキックしたようなポーズになります

①足の爪先の形状を選択します。

②**ムーブ**ツールの**ジョイント移動**から、**“右（左）開脚ジョイント”**を選択しI.K.の影響を受ける範囲にします。

③側面図で、選択されている爪先付近からドラッグをすると、各ジョイントはそれぞれに設定された可動範囲内でマウスの動きに追従します。

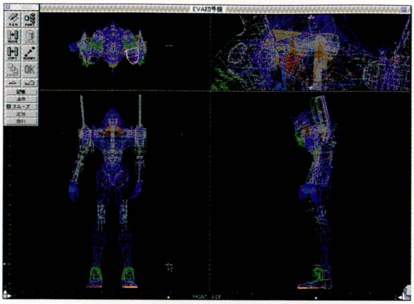
④I.K.により足首・膝・股関節が連動して動きますが、例えば膝関節は人間と同じく後方にのみ曲がるようになっています。これは膝のジョイントに対して、前方には曲がらないように指定しているためです。

⑤そのまま、機体後方にドラッグしましょう。今度は後方に脚が伸びています。

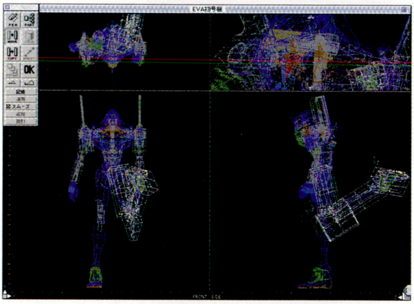
⑥ジョイント操作に慣れるため、ムーブツールのジョイント移動の影響範囲を変更し、様々な方向にドラッグしてみましょう。

Lesson:08 より高度なポージング

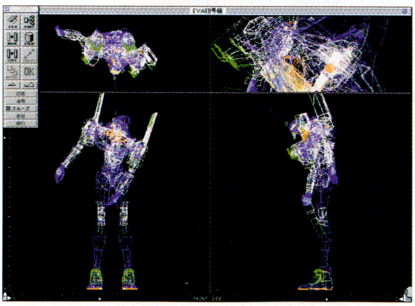
図形ウインドウ上の操作による動作の違い



上面図で、体の外側部分でマウスクリックします



側面図では足を曲げているポーズに見えますが、機体の外側に足が出ているのが上面図より分かります



記憶させた座標からI.K.を開始することによって、こういった複雑なポーズも、非常に少ない手順で設定できます

⑦爪先の形状を選び、ジョイント移動メニューからI.K.の影響範囲を“右（左）開脚ジョイント”にします。

⑧上面図で爪先付近の体の外側の部分をマウスクリックします。

⑨側面図で爪先付近よりマウスドラッグを開始すると、先程と同様に脚全体が持ち上がりますが、上面図で見ると体の外側方向にも動いています。

⑩これは、最後にクリックした座標をE.G.F.が記憶しており、ジョイント移動の方向に影響を与えるためです。最後にクリックした場所が機体の外側だったため、ドラッグの軌跡が体の外側を通ったということになります。

⑩この機能を使って、前屈しながら体を左右に傾けるポーズや、腕を前方に突き出しながら上体が影響を受けて傾くといった複雑なポーズを設定することが可能です。

CAUTION: 非常に複雑に構成された関節構造のため、関節の動かし方によっては元の姿勢に戻すのが大変になる場合があります。その場合は、CD-ROMからオリジナルデータを読込みなおすことをお勧めします。

Lesson:08 より高度なポージング ③

ブラウザ

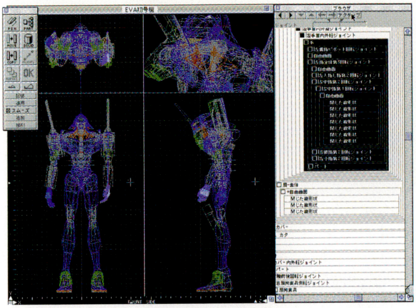
E.G.F.の複雑な形状データ構造を一元管理するウインドウ。全ての形状やジョイントが含まれます。

パート

入れ子構造により、多量の部品をグループ化したもの。パートをさらに新たなパートの中に含めて、グループの階層化も可能です。

ブラウザによる形状パートの選択

E.G.F.では、形状データのポーズを設定する方法として、インバースキネマティクス（I.K.）の他に、ブラウザによる形状選択とジョイント値スライダを使用する方法があります。



ブラウザを表示します

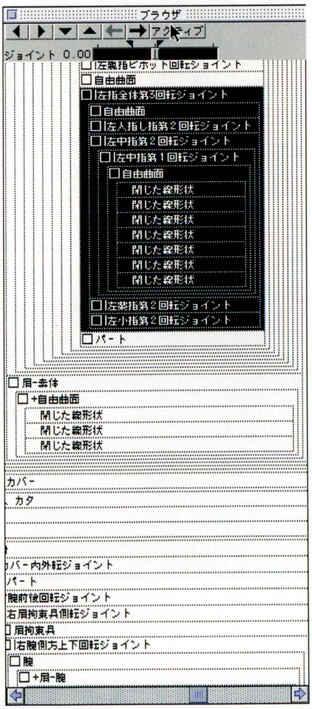
①ＥＶＡ初号機（EVA_01.SHD）を開き、図形ウインドウで任意の部分をマウスドラッグして囲み、選択します。

②表示メニューからブラウザを選択します。

③ブラウザウインドウが開き、中には形状のパートや各部ジョイントが階層構造により管理されています。

④ブラウザウインドウ上部のアクティブプッシュボタンをマウスクリックすることにより、選択されている線形状を表示します。その線形状を含むパートをマウスクリックすることで、パート単位での形状選択が可能です。

⑤パート名や階層構造を理解するために、ブラウザの中に含まれているパートを順次選択して、図形ウインドウに表示されていれる部分と照合してみましょう。



ブラウザの中には、パートやジョイントが含まれている

Lesson:08 より高度なポージング ④

パートの開閉

パート名の先頭に表示される□マークをマウスクリックすると、そのパートの内容が表示されます。
もう一度□マークをマウスクリックすればそのパートは閉じます。

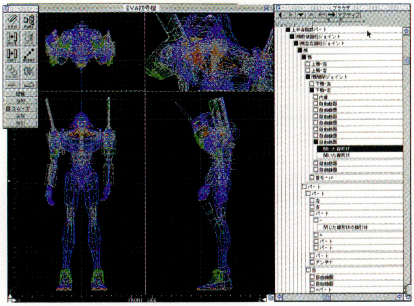
ジョイント値スライダ

ブラウザ中でジョイントを選択することにより表示されます。スライダを左右に動かすことによって、そのジョイントの動作を確認したり、実際に動かせすことができます。数値での確認が可能なため、より正確な動作を設定できます。

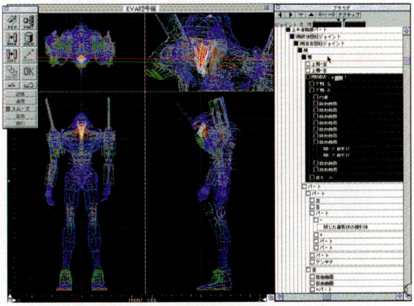
I.K.で動かしたジョイントを選べば、どのくらい動いたか、あとどのくらい動くか等の確認も行えます。

スライダ上部の小さな三角形は、可動範囲を限定するためのものです。

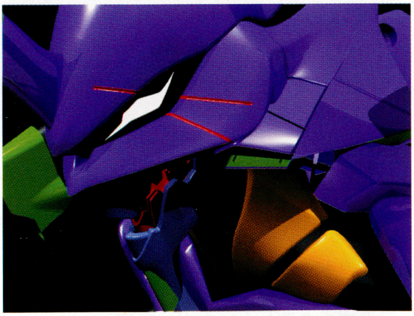
ブラウザを使ったジョイント可動



顎の先を選択します



ブラウザの中に含まれるジョイントのスライダを動かすことで、暴走形態を再現できます



①EVA初号機（EVA_01.SHD）を開き、図形ウインドウで頭部下顎の部分をドラッグして囲み、形状を選択します。

②ブラウザウインドウのアクティブプッシュボタンを使って、顎のパートを表示させます。

③顔パートに含まれる顎パートより、顎開閉ジョイントを選択してください。

④ブラウザ上部にジョイント値スライダが表示されます。

⑤図形ウインドウの側面図を見て、開口状況を確認しながら、スライダを右側に移動させます。

⑥暴走時の代表的な特徴である、開口の表現も簡単に行えます。

E.G.F.には、ここでは紹介しきれないほどのジョイントが設定されています。

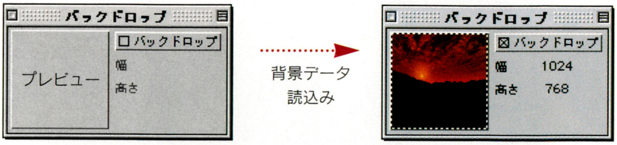
隠されたジョイントを探し出して、普通では出来ないポーズをとらせてみるのも、楽しい遊び方のひとつとなるでしょう。

Lesson:09 背景の合成 ①

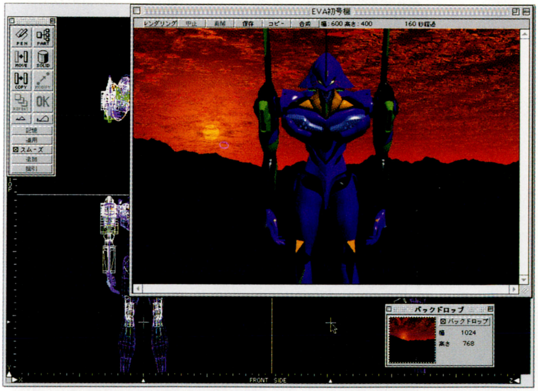
バックドロップによる合成

E.G.F.では、レンダリングの前後で形状データのレンダリングイメージと、読込んだ背景イメージとの合成が可能です。

①表示メニューからバックドロップを選択し、バックドロップウインドウを表示します。



②キーボードのコントロールキーを押しながらプレビュー内でマウスクリック（Windowsは右クリックのみ）し、ポップアップメニューよりイメージ読込みを選択してください。背景フォルダ（BACKGRND）より夕焼け1（YUYAKE01.BMP）を読込み、バックドロップチェックボックスをオンにします。



③レンダリングするとバックドロップに読込んだイメージが背景に合成されます。この時、レンダリングオプションウインドウの背景を表示チェックボックスはオフにしておいてください。

④バックドロップにはPICTデータ、TARGAデータ（Windows 版ではBMP, PICT, TARGA）が読込み可能です。オリジナルの画像データとの合成もお楽しみいただけます。

CAUTION: バックドロップの読込みイメージは、レンダリングイメージにセンタリングされます。できるだけ両者のサイズを合わせてレンダリングしてください。サイズが異なる場合、バックドロップイメージの周囲に黒い部分ができたり、イメージがトリミングされますのでご注意ください。

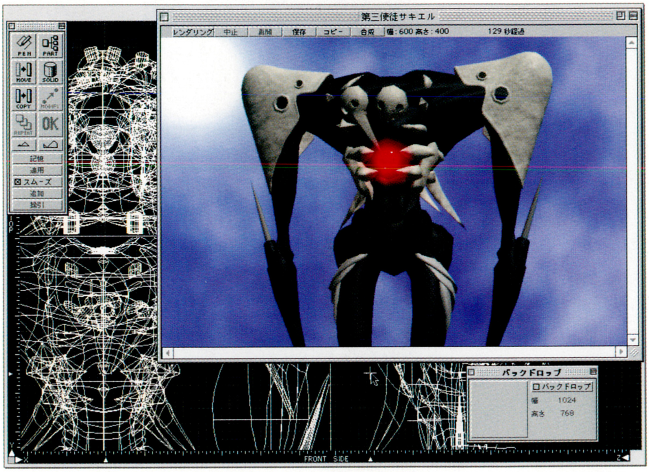
Lesson:09 背景の合成 ②

合成プッシュボタンによる合成

レンダリング後のイメージに対して、背景イメージを読込んでの合成も可能です。

①レンダリングオプションウインドウの背景を表示チェックボックスをオフにし、レンダリングします。

②終了後、レンダリングウインドウの合成プッシュボタンをマウスクリックし、背景フォルダ（HAIKEI）より青空（BLUESKY.BMP）を選択します。



レンダリングイメージの背景に合成されました

③バックドロップと同様にPICTデータ、TARGAデータ（Windows 版ではBMP, PICT, TARGA）が読込み可能です。オリジナルの画像データとの合成もお楽しみいただけます。

CAUTION: こちらもバックドロップ同様、合成イメージはレンダリングイメージにセンタリングされます。できるだけ両者のサイズを合わせてください。

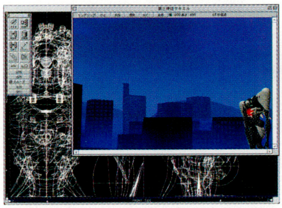
Lesson:09 背景の合成 ③

多重レンダリングによる合成

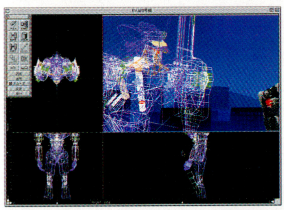
バックドロップや合成を利用して、多重レンダリングが可能です。

①EGF形状フォルダ（SHAPE）より第三使徒サキエル（ANG_03.SHD）を開き、レンダリングします。

②レンダリング終了後、背景フォルダより“ビル”（BULDING.BMP）を合成、イメージ保存プッシュボタンをクリックして合成したイメージを保存します。



第三使徒サキエルと合成したイメージ



テンプレートを参考に、カメラアングルと光源を設定

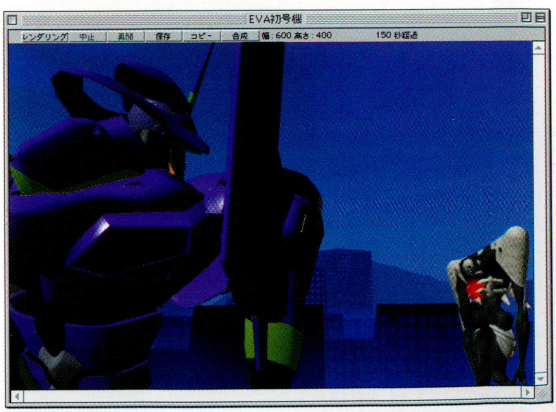
③EGF形状フォルダ（SHAPE）よりEVA初号機（EVA_01.SHD）を開きます。

④ファイルメニューのテンプレート読込みより透視図を選択、先程保存した第三使徒サキエルのイメージ画像を選択します。

⑤テンプレートに読込んだイメージを基にカメラアングルや光源を設定、レンダリングします。

⑥レンダリング後、さらにサキエルのイメージ画像と合成します。

この方法は、エヴァンゲリオン初号機とサキエルの相互の形状の影や映り込みは表現できませんが、使用メモリ容量を節約できます。



多重レンダリングにより完成したイメージ

Rev.01に収録されている背景データ



YUYAKE01.BMP
Macintosh版名称：
夕焼け1



YUYAKE02.BMP
Macintosh版名称：
夕焼け2



YUYAKE03.BMP
Macintosh版名称：
夕焼け3



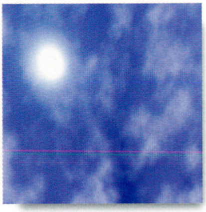
KIRI.BMP
Macintosh版名称：
霧



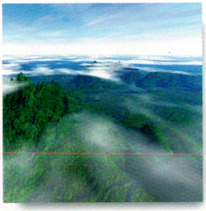
HINODE.BMP
Macintosh版名称：
日の出



PURPLSKY.BMP
Macintosh版名称：
紫の空



BULESKY.BMP
Macintosh版名称：
青空



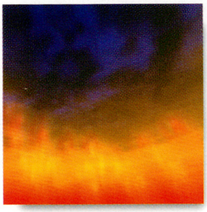
OVERSKY
Macintosh版名称：
上空



JOKIRYU.BMP
Macintosh版名称：
上昇気流



WOODS.BMP
Macintosh版名称：
林



BEFSTORM.BMP
Macintosh版名称：
嵐の前



RAINCLUD.BMP
Macintosh版名称：
雨雲



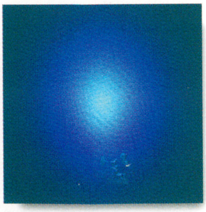
BASIN01.BMP
Macintosh版名称：
盆地1



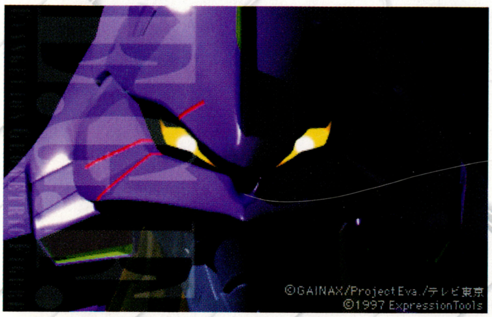
BASINO.BMP
Macintosh版名称：
盆地2



BUILDING.BMP
Macintosh版名称：
ビル



WATER.BMP
Macintosh版名称：
水



E.G.F.

EVANGELION GEOMETRIC FIGURE

新世紀エヴァンゲリオン　ジオメトリックフィギュア　エントリーガイド

ExpressionTools